FABLES & FIENDS™

HAND OF FATE

Bedienungsanleitung

Westwood™ STUDIOS

Virgin INTERACTIVE entertainment

PC CD-ROM

Inhalt

Alchimie in Kyrandia	2
Start	5
Anwendung der Maus	6
Verlassen einer Szene	7
Handhabung von Gegenständen	8
Der Spielbildschirm	10
Das Hauptmenü	12
Einen Spielstand speichern	13
Spieleinstellungen	14

Alchemy in Kyrandia

Alchimie hat lange Zeit eine wichtige Rolle in den Angelegenheiten Kyrandias gespielt. Unsere neueste Geschichte über Zanthia (die jüngste und impulsivste der Mystikerinnen Kyrandias) ist nicht die erste, in der die alchimistische Kunst angewandt wird, um Kyrandia vor einem der vielen grausamen Schicksale zu bewahren, welche über das Land kommen könnten.

Die ersten Alchimisten waren eigentlich eher freundliche Vermögensbeschaffer der Schatzkammern Kyrandias. Sie gebrauchten ihre Mächte, um die vielen Bleiklumpen aus der Ebene von Mertor in Gold zu verwandeln, wodurch die Steuerbeträge der kyrandischen Bevölkerung stark vermindert wurden.

Diese Art der Goldherstellung wurde schon bald in allen Regionen des Königsreiches sehr berühmt, so daß sich im ganzen Lande eine wunderbare Ära des Friedens und des Wohlstands entwickelte. In dieser Zeit wurde also die Alchimie als eine Wissenschaft bekannt, mit der sich Blei in Gold verwandeln ließ. Die Burkativen, traditionelle Zaubersprüche und cauldronische Logik waren durch die schwindelerregende Jagd nach Reichtum in der alchernalischen Kunst schon bald vergessen.

Als aber einige skrupellose Alchimisten damit begannen, im Auftrage des gierigen Herzogs von Chartaine die Schätze seiner Nachbarn zu plündern, um dort die alchimistischen Verfahren umgekehrt anzuwenden, war dies der Anfang vom Ende der alchimistischen Euphorie. Oft öffnete ein nichts Böses ahnender Monarch seine Goldtruhen, nur um einen Haufen wertloses Blei darin vorzufinden. Im ganzen Lande nahm die Tragödie ihren Lauf und brachte letztendlich Kyrandia und den Rest der Welt um den Verstand.
Königin Thelia die Strenge war es schließlich, die eine kurzlebige und chaotisch lebende Generation später ein Abkommen zwischen allen Nationen zustande brachte, in dem alle dazu bereit erklärten, die alchimistische Macht stark einzuschränken. Aus ihrer Regentschaft stammte die 'Königliche Verordnung der Kyrandischen Mystik', in der die drei Disziplinen abgehandelt wurden. Die Alchimie war eine von ihnen.

Jahrzehnte später waren Alchimie und die anderen mystischen Disziplinen fast vergessen. Ohne die ständige Anwendung, wie sie früher für das Land bezeichnend war, ist viel des früher bekannten archaischen Wissens, in Vergessenheit geraten. Der Titel eines königlichen Kyrandischen Alchimisten wurde mit einer großen Zeremonie verliehen, und die Inhaber eines solchen Amtes konnten immer öfter nur Freunde oder Verwandte der Krone werden.

Die alchernalischen Studien erlangten nach dem Senfzeitalter wieder ihre volle Blüte, als Lynda von Werbane das Amt der königlichen alchimistischen Mystik, bedingt durch den mysteriösen Tod ihres Bruders Veknor, einnahm. Unbefriedigt über die verworrenen Erklärungen zu Veknors Tod, richtete Lynda das Forschungslabor wieder ein, welches für viele lange Jahre nutzlos verkommen war. Sie gelobte sich, die Ursache von Veknors seltsamer Krankheit herauszufinden. Auch wenn die Forschung Lyndas eher unkoordiniert war und nicht tatsächlich irgendwelche neuen Fakten bezüglich Veknors rätselhaftem Leiden aufdecken konnte, so hatte die Wiedererichtung der Alchimistischen Forschungsfakultät in den folgenden Generationen Früchte getragen.

In den heutigen Zeiten gelten Frauen als die größten Alchimisten. Lynda war nur die erste einer Reihe bedeutender Alchimistinnen, wie Doris von Werthbane, Cecelia die Wilde, die sehr beliebte Winifred und nun auch Zanthia.

Start

Sobald das Spiel geladen wurde, beginnt die Einleitung von The Hand Of Fate. Hast Du es eilig oder sie bereits gesehen, so kannst Du die Einleitung durch Drücken der Taste 'ESC' übergehen. Danach erscheint das Menü 'Spiel laden', und Du kannst einen alten Spielstand laden oder ein neues Spiel beginnen.

Du wirst schnell merken, daß The Hand Of Fate leicht zu erlernen und zu spielen ist. Alle Personen und Gegenstände werden im Spiel durch einfaches Anklicken und Ziehen mit der Maus aktiviert. Am Anfang ist es für Zanthia noch nicht besonders gefährlich, und so kannst Du Dich in Ruhe etwas umsehen und Dich eingewöhnen.

Anwendung der Maus

...oder: Sich durch die Welt klicken.

Alle Spielaktivitäten von The Hand Of Fate werden durch einfaches Benutzen der Maus gesteuert. Die rechte und mittlere Maustaste besitzen keine Funktionen, nur die linke Maustaste wird für dieses Spiel benötigt. Die Maus steuert einen kleinen Pfeil auf dem Bildschirm, und jede Bewegung der Maus wird korrespondierend auf diesen Pfeil oder Mauszeiger übertragen.

Mit diesem Mauszeiger steuerst Du das Spiel. Er wird auf ein bestimmtes Gebiet oder Objekt geschoben und dann muß die linke Maustaste gedrückt werden (das nennt man auch 'Anklicken'). Die Hauptperson in diesem Spiel ist Zanthia. Du kannst ihre Handlungen und sogar ihr Schicksal mit der Maus in dem Spiel lenken. Klicke mit der Maus in ein rechtes Gebiet auf dem Bildschirm, und Zanthia geht in dieses Gebiet. Klicke irgendwo nach links, und sie wird dahin gehen.

In den meisten Fällen, wird Zanthia exakt zu der Stelle gehen, die Du angeklickt hast. Doch in einigen Fällen wird sie nicht so weit laufen können, wie Du möchtest. In dem Fall geht Zanthia so weit es ihr möglich ist. Du kannst ihre Laufrichtung jederzeit ändern, selbst wenn sie gerade irgendwohin läuft.

Verlassen einer Szene

Zanthia wird ein Szenenbild verlassen, wenn Du in die Ecke eines Szenenbilds klickst, in dessen Richtung Zanthia die Szenerie verlassen soll. Sie wird das Szenenbild in dieser Ecke verlassen und in der angrenzenden Szenerie erscheinen. Beachte dabei, daß sich die Gestalt des Mauszeigers an einem möglichen Ausgang aus der Szenerie verändern wird. Das dient dem Spieler als Hinweis, daß Zanthia an diesen Stellen die Szenerie verlassen und eine andere betreten kann. Auch wenn Zanthia gewöhnlich nach oben, unten, links und rechts laufen kann, so gibt es Gebiete, in denen ihre Bewegungen eingeschränkt sind. Der Mauszeiger wird sich in ein 'KEIN DURCHGANG'-Zeichen verwandeln, wenn er auf Stellen gerichtet wird, in denen sie nicht weitergehen kann.

Handhabung von Gegenständen

...oder: Weiterkommen

Du kannst Zanthia die meisten Gegenstände, die in The Hand Of Fate erscheinen, durch einfaches Anklicken aufheben, tragen und benutzen lassen. Soll Zanthia beispielsweise die Blaubeeren vom Boden ihres Hauses aufheben, so machst Du folgendes: Zeige mit dem Mauszeiger auf die Blaubeeren und drücke die linke Maustaste. Der Mauszeiger 'verwandelt' sich jetzt in die Blaubeeren und Zanthia hat sie quasi in den Händen.

Die Blaubeeren kannst Du jetzt mit der Maus auf dem Bildschirm umherbewegen und verschiedenes damit anstellen. Du kannst bspw. die Blaubeeren zu den anderen Gegenständen in Zanthias Rucksack hinzufügen, indem Du die Blaubeeren auf einen der Inventarschlitze im unteren Bildschimbereich legst und die linke Maustaste drückst. Der Mauszeiger bleibt solange in Gestalt der Blaubeeren, bis sie in den Rucksack gelegt, gegessen oder in das Szenenbild gelegt werden. Liegen die Blaubeeren erst einmal in Zanthias Rucksack, dann werden sie von Szene zu Szene im Rucksack mitgeführt.

Du kannst natürlich auch versuchen, etwas Nützliches mit den Blaubeeren anzufangen. Es gibt viele Gegenstände in The Hands Of Fate zu finden, und oftmals mußt Du diese

Gegenstände kombiniert einsetzen, um einige der vielen Rätsel lösen zu können. Zanthia kann die Blaubeeren essen, was sie auch sofort tun wird, wenn Du mit den Blaubeeren auf ihre Gestalt klickst. Oder sie gibt die Blaubeeren jemand Anderem zu essen und erhält dafür eine wertvolle Gegenleistung. Oder sie kann die Beeren als Zutaten in ihrem Zauberkessel verwenden. Aber es gibt auch eine Vielzahl von Objekten in diesem Spiel, die Zanthia nicht aufheben kann. Das Anklicken dieser Objekte oder auch Bereiche kann oftmals eine Handlung auslösen. Zum Beispiel: Das Anklicken von dem zerknüllten Teppich in Zanthias Haus wird sie dazu veranlassen, unter den Teppich zu sehen. Dort wird sie eine gefüllte Wasserflasche finden. Dieses Wasser könnte sie jetzt austrinken und die leere Flasche dann mit anderen Flüssigkeiten füllen. Draußen im Sumpf könnte Zanthia die Flasche mit Sumpfwasser füllen, indem die Flasche einfach auf den Sumpf geklickt wird.
Die meisten Personen in The Hand Of Fate werden sich mit Zanthia unterhalten, wenn sie ihnen begegnet. Diese Leute können meist durch einfaches Anklicken zu einer längeren Unterhaltung bewegt werden. Manche Personen fordern allerdings erst irgendwelche Gegenstände und reden nur weiter, wenn sie mit diesen Gegenständen angeklickt wurden.

Der Spielbildschirm

Optionsjuwel **Ausrüstung** **Ausrüstungsrad** **Kessel**
Nachrichtenzeile **Zanthia** **Zauberbuch**

Der Spielbildschirm ist in zwei leicht voneinander zu unterscheidende Bereiche aufgeteilt. Die obere Sektion des Bildschirms zeigt Zanthias momentanen Standort. Führst Du Zanthia weit genug in eine bestimmte Richtung, so wechselt das Bild in eine neue Szenerie. Du, als Spieler, kannst keine anderen Bereiche sehen, solange Du nicht Zanthia in diese geführt hast. Bestimmte Gebiete kann Zanthia aber erst erreichen, nachdem sie ein Rätsel gelöst oder bestimmte Bedingungen erfüllt hat. Bspw. muß sie erst

etwas Gold finden, um den Fährmann zu bezahlen, der sie über den Fluß bringen könnte, um das Morgennebeldorf zu erreichen.
Die untere Sektion des Bildschirms ist in vier Bereiche aufgeteilt. Auf der linken Seite befindet sich ein gelber Juwel: 'OPTIONEN' genannt. Beim Anklicken dieses Symbols wird das Spiel unterbrochen und ein neues Menü angezeigt. Diese Menü bietet die Funktionen 'Spielstand laden', 'Spielstand sichern', 'Spielstand löschen', 'Spieleinstellungen' und 'Spiel beenden' sowie Spiel neu beginnen'.
In der Mitte der unteren Sektion des Spielbildschirms befinden sich zwei Reihen mit Fächern, in denen Gegenständen aufbewahrt werden. Eigentlich sind hier vier Fächer vorhanden, die durch das Rad an der rechten Seite verstellt werden können. Diese Fächer dienen zum Aufbewahren von Zanthias Gegenständen.
In der rechten Seite der unteren Bildsektion wird Zanthias Zauberbuch und ihr Kessel aufbewahrt. Obwohl ihre besten Sachen von einem Dieb gestohlen wurden, kann sie mit etwas Mühe dieses alte Magierlehrbuch und den kleinen Reisekessel wiederfinden, die von dem Dieb verloren wurden. Sobald sie diese Sachen gefunden hat, werden sie für immer neben ihrem Inventar erscheinen.

Ein Klick auf Zanthias Zauberbuch öffnet dieses und zeigt dem Spieler die aufgeschlagenen Seiten. Mit Hilfe von kleinen Pfeilen am unteren Rand der Seiten kannst Du die Seiten umblättern. Das Anklicken des 'Schließen'-Knopfs macht das Buch wieder zu.
Den Kessel verwendet Zanthia zum Mixen von bestimmten Zutaten, um einige sehr nützliche Zaubertränke mit merkwürdig klingenden Namen zu brauen. Gegenstände oder Flüssigkeiten müssen auf den Kessel geklickt werden, um dem Trank hinzugefügt zu werden.
Doch Zanthia muß beim Brauen sehr vorsichtig zu Werke gehen, denn eine falsche Zutat kann das ganze Gebräu völlig wertlos machen, so daß Zanthia noch einmal von vorne beginnen muß. Glücklicherweise besitzt der Kessel für diesen Fall eine bequeme Ausleerungsfunktion, die mit dem Hebel 'Entleeren' benutzt wird. Soll eine leere Flasche mit einem fertigen Trank gefüllt werden, so muß mit dieser der Kessel angeklickt werden

Das Hauptmenü

Durch Anklicken des Optionsjuwels auf dem Spielbildschirm wird ein Hauptmenü aufgerufen, in dem die folgenden Menüs verfügbar sind: 'Spielstand laden' (Game Controls), 'Spielstand sichern' (Delete a Game), 'Spielstand löschen' (Load a Game), 'Spieleinstellungen'

(Save a Game) und 'Spiel beenden' (Quit Playing) sowie 'Spiel neu beginnen' (Resume Game). Wird eines dieser Menüs angeklickt, folgen die entsprechenden Optionen des betreffenden Menüs.

Einen Spielstand laden

Klickst Du auf 'Spielstand laden' im Hauptmenü, so wird ein neues Menü angezeigt. In diesem Menü hast Du die Wahl ein neues Spiel zu beginnen oder einen alten Spielstand zu laden. In dem Menü werden nur fünf Spielstände gleichzeitig aufgelistet. Mit den Schiebereglern kannst Du durch Deine Spielstände fahren, wenn Du mehr als fünf abgespeichert hast.

Einen Spielstand speichern

Klickst Du auf 'Spielstand speichern' im Hauptmenü, so wird ebenfalls ein neues Menü angezeigt. Willst Du den Stand Deines momentanen Spiels abspeichern, so kannst Du dies unter einem neuen Namen machen oder einen alten Spielstand überschreiben, wodurch der vorherige unter diesem Namen gespeicherte Spielstand gelöscht wird. Mit den Schiebereglern kannst Du durch die Liste der abgespeicherten Spielstände fahren. Die Anwahl ein Spiel zu sichern, aktiviert ein Eingabefeld, in der der Name des Spielstands eingegeben werden kann.

Es empfiehlt sich, das Spiel während des Abenteuers ständig zu sichern, besonders bevor Du eine eventuell riskante Situation erprobst. Im Hauptmenü findest Du übrigens auch ein Untermenü zum Löschen von gespeicherten Spielständen.

HINWEIS: Erscheint in der Liste der gespeicherten Spielstände kein freies Feld, so ist nicht mehr genügend Platz auf Deiner Festplatte, um einen weiteren Spielstand abzuspeichern. Du kannst alte Spielstände löschen, um neuen Platz auf Deiner Festplatte zu schaffen oder einen alten Spielstand überschreiben, doch damit wird der alte Spielstand immer gelöscht.

Spieleinstellungen

Der Menüpunkt Musik ermöglicht Dir, die Begleitmusik des Spiels an- oder abzustellen und die Lautstärke zu regulieren (möglicherweise kannst Du die Lautstärke auch an Deinen Lautsprechern oder am Eingang Deiner Soundkarte direkt regulieren).

Der Menüpunkt Sound ermöglicht Dir, die Begleitgeräusche des Spiels an- oder abzustellen und die Lautstärke zu regulieren.

Der Menüpunkt Laufgeschwindigkeit ermöglicht Dir, die Laufgeschwindigkeit von Zanthia zu verändern. Klicke auf den Schieberegler, um die Laufgeschwindigkeit zu verändern.

Der Menüpunkt Textgeschwindigkeit ermöglicht Dir, die Anzeigegeschwindigkeit von Texten zu verändern. Klicke auf den Schieberegler, um die Textgeschwindigkeit zu verändern.

Ausführender Produzent

Brett W.Sperry

Buch und Regie

Rick Gush

Programmiert von

Michael Legg

Künstlerische Leitung

Louis Castle und Joseph B. Hewitt IV

Leitender Künstler

Rick Parks

Künstler:

Cameron Chun Cary Averret Cindy Chinn Elie Arabian
Fei Cheng Ferby Miguel Frank Mendeola Jack Martin
Jerry Moore Judith Peterson Larry Miller Lenny Lee
Louise Sandoval Ren Olsen

Musik & Sound

Paul Mudra Frank Klepacki Dwight Okahara Patrick Collins

Zusätzliche Codierung

Joseph Bostic Phillip W. Gorrow Matt Collins Mark McCubbin

Qualitätsberatung

Glenn Sperry Michael Lightner William Foster Jesse Clemit
Jeff Fillhaber Kenny Dunne Tim Fritz Chris McFarland
Paul Moore Chris Toft Jon Williams Chad Soares
Jared Brinkly John Martin

Europäische Produktkoordination

Matthew Spall

Europäische Produktion

Catherine Spratt Robert McGrath Rizwan Khan

Design und Kunstkoordination

Matthew Walker

Spielanleitungs -und Verpackungsdesign

Funhouse Design

Manual Design

Mick Lowe Design

Geistige Ausführung

D´Arcy Montague

Notizen

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
GERMANY

SCHNELLSTART-INSTALLATION UND KONFIGURATION

Die CD-ROM-Version von HAND OF FATE erfordert 5 MB verfügbaren Speicherplatz auf der Festplatte, mindestens 570 KB verfügbare RAM (583680 Byte) und mindestens 2 MB freien XMS- oder EMS-Speicher.

HINWEIS: Wir gehen bei den folgenden Anleitungen davon aus, daß die Laufwerksbezeichnung Ihres CD-ROM-Laufwerkes "**E:**" ist. Sollte der Laufwerksbuchstabe nicht "**E:**" sein, ersetzen Sie die Standardvorgabe durch den Laufwerksbuchstaben Ihres Systems. Mehr Informationen dazu finden Sie in den Anleitungen zu ihrem CD-Laufwerk.

DOS-INSTALLATION

Legen Sie die HOF-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Geben Sie "**E:**" gefolgt von **<Enter>** ein, um zum CD-ROM-Laufwerk zu wechseln. Geben Sie dann "**INSTALL**" ein, und drücken Sie **<Enter>**. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um *Hand of Fate* auf der Festplatte zu installieren und es für Ihren Computer zu konfigurieren. Nachdem die Installation abgeschlossen ist und Sie zum DOS-Systemzeichen zurückgekehrt sind, geben Sie in dem bei der Installation eingerichteten Unterverzeichnis "**HOF CD**" gefolgt von **<Enter>** ein, um das Spiel zu starten.

WINDOWS-INSTALLATION

Starten Sie Windows, und legen Sie die HOF-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Wählen Sie im Programm-Manager "Ausführen" vom Menü "Datei". Geben Sie in das Dialogfeld des "Ausführen"-Fensters "**E:\INSTALL**" ein, und klicken Sie anschließend "**OK**" an, oder drücken Sie **<Enter>**. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um *Hand of Fate* auf der Festplatte zu installieren und es für Ihren Computer zu konfigurieren. Sobald Installation und Konfiguration abgeschlossen sind, ist das *Hand of Fate CD* Icon auf dem Windows-Desktop zu sehen. Starten Sie Windows neu, und klicken Sie das HOF CD-Icon zweimal an, um das Spiel zu starten.

Bitte lesen Sie die README-Datei auf der CD. Dort finden Sie weitere Informationen über das Spiel und zur Lösung von Problemen.

EMS-UNTERSTÜTZUNG

EMS (Erweiterungsspeicher) wird von dieser Version von "HAND OF FATE: " nicht unterstützt. In der README-Datei auf der CD finden Sie Anleitungen für die Konfiguration Ihres Systems, damit der erforderliche XMS-Speicherplatz (Zusatzspeicher) für das Spiel zur Verfügung gestellt werden kann.

OPTIONEN *(Lautstärkeregelung für Musik und Stimmen)*

Wir haben Schiebe-Regler eingeführt, damit Sie die Lautstärke der Musik, der Soundeffekte und der Stimmen ganz nach Wunsch regulieren können. Sie schalten eine der Tonkategorien aus, indem Sie den Lautstärkeregler ganz nach links schieben. Zugang zu dieser Option erhalten Sie über den Knopf AUDIO CONTROLS (Tonsteuerung) im Optionenmenü (OPTIONS).

Zur CD-ROM-Version von "Lands of Lore" gehört auch ein Code, der Soundeffekte und Stimmen mischt. Er wird automatisch eingeschaltet, wenn Sie das Spiel mit DOS installieren. In der WINDOWS-Version ist dieser Code nicht enthalten.

HIGHSCAN (ein Befehl in DOS 6.0 und späteren Versionen, der die Verfügbarkeit des oberen Speichers als UMB- oder EMS-Bereich festlegt), kann auf manchen Geräten zu Schwierigkeiten mit dem System führen. Entfernen Sie in diesem Fall den HIGHSCAN-Befehl aus Ihrer config.sys-Datei.

Ändern Sie: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN

zu: rem DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE HIGHSCAN
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

Einige im Speicher residente Programme (TSR-Programme) geraten mit unserer Speicherverwaltung in Konflikt und erzeugen unerklärliche Programmfehler. Wir empfehlen daher, TSR-Programme aus dem Speicher zu entfernen, bevor Sie die Spiele betreiben, und sie hinterher wieder einzusetzen.